1992年2月1日発行(隔月1回1日発行)第7巻 第1号 通巻45号
NAMCO COMMUNITY MAGAZINE
1992 FEB.
NG
2
エヌジー
ナムコット
新春アイテム大集合
●平成天才バカボン
●ちびまる子ちゃん
うきうきショッピング
●ちびまる子ちゃん
クイズでピーヒャラ
超破壊アクションガンゲーム
スティールガンナー2

CONTENTS

1992 FEB.
No.45

NG
1992 FEB
No. 45

●編集 NG編集室 ●デザイン VCP ●印刷 奥村印刷 ●表紙イラスト 藤岡勝利

１年前、凶悪なテロ集団STURMを、リーダーのゲイツ・ウェルナーもろとも壊滅させたガルシアとクリフ。彼らは、ネオアークシティの特殊部隊スティールガンナーのメンバーだ。型破りで無鉄砲な２人の過激な戦闘に、署長からは小言の毎日…。だが、日々エスカレートする凶悪犯罪を叩きつぶすには、彼らはなくてはならない存在だった。そんなある日、謎の組織VANGUARDが新型生体兵器バイオアーミーを従えて、突如ネオアークシティを襲撃し始めた。

指令を受けたガルシアとクリフは、パワードスーツを装着し、愛用の銃HAMMER：TWIN-1022を手に、燃えさかる市街地へ向かった。

"今回の敵は、ちょっと手強そうだ！"

世界征服をたくらむVANGUARDを追跡、一気に壊滅させるため、HAMMER：TWINを撃ちまくれ。

ガルシアとクリフの命がけの銃撃戦が、今、再び始まった……。

超破壊アクションガンゲーム
スティールガンナー2

スティールガンナー2

あのガルシア&クリフが帰ってきた
超破壊アクションガンゲーム『スティールガンナー2』
今度の敵は、世界征服を企む謎の軍団VANGUARD
彼らを追跡するうちに驚くべき秘密が次々と明かされていく…
行く手を阻み、執拗に攻撃をしかけるのは、生体兵器バイオアーミーだ
ルール無用の銃撃戦
ガルシア! クリフ!
撃って撃って
撃ちまくれ!

Steel Gunner

それは、「最新型戦闘用パワードスーツ」を装備した、対テロリストの特殊部隊。市民生活を脅かす凶悪犯罪に対処するために生まれた、戦闘のプロフェッショナル集団である――

ACT 1

ネオアークシティを襲撃するVANGUARD。
ショッピングセンター
市街地、ハイウェイ……。
スティールガンナーの出動だ。

▲ショッピングセンターに待ちうけるヒューダイマー

▲都市制圧用重装甲タイプ・クラブヘッドは、大量の銃弾を撒き散らし、すさまじい破壊力を市民とCPに見せつけた

▲今度もまた派手にやってくれた。もちろんこの後、ガルシアとクリフは署長にたっぷりしぼられる

Powerd Suit: Gargoyle MKⅡ

(ガーゴイルマークⅡ)

謎の組織VANGUARDが操る機械生命体、バイオアーミーとは…!?

BIO ARMY

遺伝子操作で培養された生命組織に機械部品を融合させた人造生命体。従来の全身機械のロボットより俊敏な動きができる強力な新型兵器で、その用途に応じて様々なタイプが製造されている。

HU-DIMER:ヒューダイマー
身長:185cm 体重:150kg 最大跳力:15m〈汎用歩兵タイプ〉
トータルバランスに優れた最新型生体兵器。人間の身体構造を模倣した形をしているので、銃火器の扱いやバイクの操縦など人間と同じ動きができる。さらに遺伝子操作で生み出された筋力でヒョウのような俊敏な動きが可能である

▲腕が吹き飛んでも、不気味に迫ってくるバイオアーミーのクロウ・ケー

▲警察の分析室

VANGUARD
FLYING BATTLE SHIP

街を襲ったロボットは、デルタ社の新型兵器と判明。
その時、突然……。

▲突然の大爆発で証拠の部品も粉々に……。
敵の最強戦士ジークが一瞬姿を現して地下へ逃げた

◀敵を追い地下坑道へ下りると、そこには飛行生体兵器バザードとヒューダイマーの編隊が待ち受ける

▲救援ヘリでエネルギー補給にやって来たCPのジェシカ

ACT 3

人工島に建つデルタ社の秘密工場を発見。
海上で、兵器工場で
激しい撃ち合いが始まる。

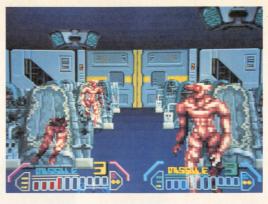
▶ボスを追跡するガルシアとクリフを海上で待ちうけるのは、ジェットスキーとミサイル弾の猛攻

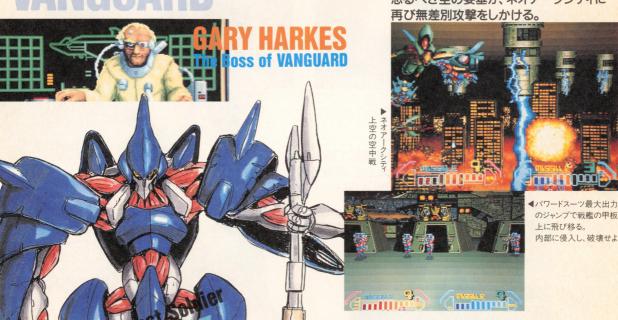
◀人工島の兵器工場にもバイオアーミーがあふれている。時々現れる一般人を撃つとLIFEゲージが減少、無事通過させると逆にプラスされる

CLAW-K:クロウ・ケー
身長:280cm 体重:230kg
〈白兵戦タイプ〉
格闘戦用に開発された大型歩兵。動きは鈍いが耐久力が強く、多少のダメージでも攻撃をしかけてくる。接近戦で繰り出してくるパンチ攻撃は特に強力だ。

ACT 4

工場内部には倉庫、格納庫
そしてバイオアーミーの部品となる
生体組織の培養施設があった。

▲恐るべきラボラトリーには、
生体組織が入った水槽が並ぶ

◀ガラスを破り歩いてくる
不気味なバイオアーミー

ACT 5

ボスを乗せて飛び立つ空中戦艦。
恐るべき空の要塞が、ネオアークシティに
再び無差別攻撃をしかける。

VANGUARD

▶ネオアークシティ上空の空中戦

◀パワードスーツ最大出力
のジャンプで戦艦の甲板
上に飛び移る。
内部に侵入し、破壊せよ

The Strongest Soldier
GEEK

GEEK:ジーク
〈バンガード最強の戦士〉
ボスの護衛役として特別に作られたタイプで、身体を構成する生体組織も特殊な遺伝子操作を受けているため、通常の兵士の数倍のパワーがある。慣性制御系を利用したホバリング装置と小型ジェットを内蔵しており、ガーゴイルに匹敵する運動性能を持つ。
中枢神経部にはバイオニューロチップが組み込まれており、人間に近い複雑な判断力と思考パターンを持ち、軍団全体を統括している。

ACT FINAL

戦艦内部に侵入する
ガルシアとクリフ。
しかしそこには
VANGUARD最強の戦士
ジークが現れた。
『ようこそ、ここが君達の墓場だ……』
行く手を阻むジーク
そしてその背後にはゲリー・ハークスが…。
とうとう、最終決戦だ!!

スティールガンナー2
COMING SOON!!

NGフォーラム

各賞受賞ニュースが続々。
'92年もNGフォーラムで情報キャ〜ッチ!!

▲喜びをかくしきれないナムコ広報マン・シゲシゲっち(左端)

▲AVA受賞式。緊張の1コマ

〈NEWS〉

'91年総決算 各賞受賞!
「スターブレード」大健闘

ゲーム界も1年の総決算、例年のごとく'91年の締めくくりに各種受賞作品が発表された。'91年のナムコ製品は『スターブレード』が各方面で大健闘、各賞を受賞した。

まずはおなじみ、月刊『ゲーメスト』による「読者が選んだゲーメスト大賞」。昨年に引き続き受賞式には全国各地から『ゲーメスト』読者が招待され、熱気ムンムンの会場で各賞の授与が行われた。ナムコは、見事『スターブレード』が〝ベストグラフィック賞〟に輝いたぞ!「大型筐体ならではの迫力ですね」とのゲーメストぜんじ編集長のコメントに、会場の読者も思わずうなずいていた。加えて『ドラゴンセイバー』は〝編集部特別賞〟を受賞したよ。

続いて2つ目は、ラジアメ同様、ゲームマニアの必聴ラジオ番組『アミューズメントパラダイス』(シグマ提供・日曜深夜24時〜25時ラジオ日本)による「エキサイティングゲームマシン大賞」。ナムコはその名にふさわしく、〝スタート前から気分が高まるで賞〟に、これまた『スターブレード』が選ばれた。

ホント、大活躍の『スターブレード』だけれど最後はコレ、「AVAグランプリ'91」(AVA: オーディオビジュアルエイジ)。今回は「AVAマルチメディアグランプリ・ビデオゲーム部門」の〝表現技術賞〟を獲得。無限遠投影システムとポリゴナイザーによる迫力ある表現力が高く評価されたんだね。

さて、'92年も幕開け。今年もナムコは、みんながハマッちゃうようなエキサイティングなゲームを発表していくよ。これからも応援してね!!

◀アミパラ・パーソナリティが授与。受けとるのはおなじみ、ナムコ・赤倉さん(左より3人目)

▼ご存知、怪物ランドの郷田さん、平光さん、赤星さん(左より)がアミパラパーティを盛りあげてくれた

FROM AMERICA

ユタ州のナムコ・ロケ ベスト・ニュー・ゲームルーム賞獲得

さ〜て、NGフォーラムも国際的になってきた。海の向こうからうれしいニュースが舞い込んできたぞ。ナムコのお店はアメリカにもたくさんあるんだけど、そのうちの1つ、ユタ州ソルトレイク市にある『サイバーステーション』というお店が今回の主人公。なかなか個性的なこのお店、なんと、アメリカのアミューズメント関係の業界誌『TAVERN SPORTS INTERNATIONAL』誌による建築デザインコンテスト「アーキテクチュア・デザイン・アワード」の〝ベスト・ニュー・ゲームルーム賞〟を堂々獲得。誌上では「十分に工夫された照明&色づかいと入口のスロープガラス、これらがうまくデザインされ、店舗の奥行き拡大の効果を上げている」と講評されている。

アメリカでも評価されたナムコ・ロケーション。ちょっと遠いけど、海外のお店でも思いっきりプレイしてみたいね!

▶近未来的、アメリカ、ユタ州の「サイバーステーション」だ

◀アミューズメント関係者が読んでいる『TAVERN SPORTS INTERNATIONAL』誌

さ～て今回のロケネットは、愛知県は豊橋と、岐阜県大垣を訪問。どんなお店が待ってるかな～？

プレイシティキャロット 豊橋店

3つのフロアにゲームがぎっしり

ＪＲ豊橋駅から徒歩30秒。駅前のメインストリートにド～ンと面したＰＣ豊橋。地元では老舗格のお店だ。

さて、このお店をのぞいてみると……入口が2ヵ所ある上に、何だかとても立体的。それもそのハズ、店内は機種別にゾーニング。１Ｆが体感もの、Ｂ１がプライズやエレメカなど、そしてＢ２がビデオゲーム（全フロア計約80台）といった構成になっている。店長は御存知、中西店長。「僕のモットーは、お客様の全員に満足してもらうこと。リラックスできるスペースづくりに全力投球してます！」とエネルギッシュに発言。このお店、プレイヤーの元気が10倍になること間違いなしだョ！　キミはもう行ったかい？

◀Ｂ２のビデオコーナー。腕を競い合う常連さんたち

▶１Ｆの体感コーナー。広い店内に所狭しと筐体が勢揃い

◀Ｂ１コーナーにて。左より中西店長、店長のボス・森さん、スタッフの森下さん。「心くばりとアイデアでお客様にサービスしています！」

〒440 愛知県豊橋市駅前大通1-12
タカラビル内
☎0532-55-8611
営業時間：朝10時～夜９時半
定休日なし

豊橋西武 キッズランド

ファミリーからマニアまで、みんなで楽しんじゃおう

ＰＣ豊橋の斜め向い、豊橋西武。エレベーターのボタンをポン。８Ｆで扉が開くと、ちびっ子たちは一目散！　乗物あり、カーニバルあり、プライズあり……。カラフルに彩られたキッズランドがお出迎えだ。そして、更に上、最上階の10Ｆには最新のビデオゲームがキミのプレイを待ち構えているぞ。プレイヤーは学生が中心。ＮＧが取材に行った時も、高校生の男の子や女の子がいっぱい。８Ｆのちびっ子たちに負けないくらい、みんなでワイワイとプレイしていたよ。まさにファミリーからマニアまで、一挙に楽しませてくれるお店なのだ。

▲８Ｆ担当の杉下さん

▲にぎやかで楽しい８Ｆコーナー

◀10Ｆ担当の落合さん

▲落合さんの気くばり。連射とジャンプのシール、みえるかな？

▲10Ｆはビデオがズラリ。女の子もいっぱいだョ

〒440 愛知県豊橋市駅前大通1-43
豊橋西武内８Ｆ＆10Ｆ
☎0532-55-4450
営業時間：朝10時～夜７時
定休日：火曜日

'91 12/12 オープン

プレイシティキャロット大垣店

ぴっかぴかのキャロットが大垣にオープン！

読者諸君、うれしいニュースだぞ！ な〜んとキャロットに新しい仲間が登場。岐阜県大垣市にニューショップがオープンした。早速NGは、オープン日（'91、12/12）に突撃訪問！

場所は大垣駅から車で10分余り。大きな看板がひときわ目立つエプリホームセンターの1F。広々した店内はおしゃれな内装で、ぴっかぴかにドレスアップ。ビデオ、大型、通信、プライズ、エレメカ……と、ほとんど完璧なゲーム構成には脱帽！ キャロットフリークにはこたえられない一店になりそうだョ。ちょっと遠出をしても、ぜひとも立ち寄ってみたいお店だ。

〒503
岐阜県大垣市鶴見町字長沢浦411
エプリホームセンター内1F
☎0584-82-5236
営業時間：朝10時〜夜7時
定休日：水曜日

◀「ボク、次はワニで遊びたいの」。ハイハイ、コズモもクレーンもあるョ。でも、ころばないよう気をつけてね

▲スタッフの意気込みが伝わってくる店づくり。オープン日からゲームフリークがワンサカ！

▶「とにかく一度、遊びに来て下さいね！」と相川さん

▲「以前プレイランド（下の欄に紹介）でふれキャンをやった時、300人のファンが集まってくれました。みんな大きくなったろうな。今度はキャロットにも元気な顔を見せに来て下さい！」とベテラン・村上店長

▲さすが大垣の高校生は情報キャッチが早い。学校帰りにグループで寄ってくれたよ

グランドタマコシ鶴見店 プレイランド

ここから始まるゲーム体験 大垣っ子はみ〜んな知ってるプレイランド

上の欄で紹介したキャロットでプレイする高校生たち。幼い頃は、このプレイランドで遊んだんじゃないかな？ ここはエプリホームセンターのすぐ隣。これまたビッグなホームセンター・グランドタマコシ鶴見店の2F。何年もの間、ちびっ子と過ごしてきたこのお店、大垣で知らない人はいないくらい。乗物中心にビデオ・大型ものもちゃ〜んと置いてある。それに、何より底抜けに明るくて親切なスタッフたちがこのお店の顔だ。特に今回、佐原店長はイラストで登場だョ。エプリのキャロットとタマコシのプレイランド、ゲームのハシゴができちゃうね。

◀まるちゃんと一緒、どこに遠足に行くのかな

◀ちびっ子の人気者スタッフ・林さん

▶優しい女性スタッフ、木村さん(左)と橋本さん(右)。「特にUFOキャッチャーの景品には自信あり、ホントですョ」

▲大垣っ子はみんなここでゲームを覚えていった……

ヤッホー、毎週日曜はクジ引きや抽せん会のイベントをやってるョ！只今上映会も企画中、みんなきてね！

▲イラストで登場、佐原店長。ん〜、似てる……お店で本物の店長を探してみよう!?

〒503
岐阜県大垣市鶴見町上渡瀬641-2
グランドタマコシ鶴見店内2F
☎0584-75-1615
営業時間：朝10時〜夜7時
定休日：水曜日

元気新聞

★おたより・イラスト満載の 雑・貨・屋

'92年、のその目標は、バカボンのパパのように、のびのびと生きることなのだ～。さあ今回もタリラリラ～ンと雑貨屋いってみましょう。

このぬいぐるみは何だ！

突然ですが、NG42号のプレゼントコーナーに載っていたプライズマシンのぬいぐるみ、気に入ったので獲ってきました。ぼくはコズモギャングズが一押しです。ぼくの周囲の〝NAMCOオタッキー〟よりはコストも低いのですが、今月も赤字になりそうです。

先日もそれとなくこの悪魔のマシンをのぞいて見たのです。すると、『FINAL LAP』と書かれたF1カーがあるではありませんか！全6種類のようで、さっそくそのうちの4個を入手(まさに気合いもの)。しかしどこを探しても『ⒸNAMCO』の文字がないのです。43号での紹介もないので、「まさか、にせ物では！」と思ったわけです。そこでそれらが本物のナムコグッズか否か真相が知りたいのです。どうかよろしく。

ⓢ三重県　熊沢直人

じゃじゃじゃ～ん、それは本物です。今作られているFLぬいぐるみには、ちゃあんとⒸNAMCOが入っているよ。NGに紹介してなかったので驚いた？　実はこの他にもバイクタイプのぬいぐるみも存在しているのだ。これらは、ナムコ直営ロケーションの目玉景品。ナムコロケのプライズマシンにはたいてい入っているので、見つけたらぜひチャレンジしてみてね。(P16に写真を紹介しているよ)

のそ

最近のナムコゲームにひとこと

最近のナムコゲーム、特にファミコンやPCエンジン、メガドライブなどの家庭用テレビゲーム機のソフトに言いたいことがあります。それは他のところからキャラクターを持ってこないでほしいということです。古くは『さんまの名探偵』から『女神転生』、まあこのくらいなら許せた。だけど今度の「おぼっちゃまくん」や「ナディア」、そして「ちびまる子ちゃん」、ちょっと不満です。なぜって、まず第一にそのキャラクターの人気を借りる、というのは情けない。それと第2にナムコのオリジナルキャラクターは他社と比べても質が高いんだから、もっと自分のキャラクターに自信を持ってほしい。とにかくゲームを作るなら、全部自分の力でやってほしい。それどころか逆にテレビ界へ進出するくらいのパワーを見せてほしい。最後に「ナムコキャラ万歳！」ということです。

ⓢ札幌市　QUO

なかなか鋭いご意見ですねぇ。でもナムコでは人気キャラクターを使っても、そのゲームがおもしろければ、そこにもナムコらしさを感じてもらえるんじゃないかなと思っています。その時代を象徴するような人気キャラクターには、あらゆるメディアに進出するパワーというものがあるよね。そのメディアの一分野として、ゲームの占める割合は年々大きくなっている。これもメディアミックスの一つの傾向としておもしろいと思うんだ。だから、自社オリジナルキャラクターも大切にしつつ、こういった人気キャラクターも歓迎し、より多様な遊びの世界を広げていければいいなぁと思ってるナムコです。

のそ

うきうきショッピングに夢中！

『ちびまる子ちゃん　うきうきショッピング』PLAYしました。ちなみに、買ったのは10月4日。出てからすぐに買いました。はっきり言っておもしろい！　一気にこのゲームにはまってしまいました。グラフィックがいいし、まるちゃん、たまちゃん、花輪くん、丸尾くん、それぞれの個性や性格も原作通りに再現されているし、「う～ん、いけずっ」「ずばりそうでしょう」という口ぐせもちゃんとあるのがよかった。

買った品物をうさぎ便で家に送り「役」でポイントをかせぎ、ポイントが一番高い人が勝ちというシステムもいい発想だし、なんと言ってもあきないくらいにイベントの数が多い！　思わず爆笑しました。ラッキーメダル、最後のどんでん返し、イベントカードも買えるということもGOOD。本当に買って良かったと思いました。ゲームに勝つコツもすぐに覚えて、買って次の日にはもう優勝もできました。ひとつ問題点を言えば、目的地の数を多くすると何も売ってないおみやげ屋のある目的地へ何度も行くはめになってしまい、お金とニコニコポイントがない限り単なる金稼ぎ目的になってしまうことです。一番最後の目的地には何も売ってはいなかった。てことも多いから、同じ品物を何回でも買えるようにしてほしかった。てところです。でも本当にこのゲームはおもしろかったです。最後にナムコに一言、こんなにおもしろいゲームが作れるんだから、今度は版権物でない続編や移植物でもない、全く新しいオリジナルゲームを作ってください。(特にテーブルタイプのもの)本当に「ゲームはナムコ」と呼べるような物を作ってください。よろしくお願いします。

ⓢ札幌市　恋するLUXCIE 850

お手紙どうもありがとう。イベントや役は全部わかったかな？　3ヶ所設定くらいでプレイすると、ゲームの進め方も変わってくるからやってみてネ。MD版はFC版をパワーアップした出来なので、春休みとかに友達を集めて大いに盛り上ってください。

企画担当者　Roki

▲青森県　森田真琴ⓢ
PCのセイバー楽しんでくれてる？　のそ

毎日青汁飲んでます

ＮＧスタッフのみなさん、こんにちは。ぼくはＮＧファンの一人、清水という人物です。弟といっしょにＮＧを注文していますが見るたびにおもしろいです。さて10月号のオタンコナスのコーナーで青汁のことが書いてありますが、ぼくの学校では毎日それを飲んでいます。が、はっきり言ってあれは人間の飲む物ではありません。色、におい、そして飲んだ時のあのまずさ。あのようなものは、この学校に来るまで知りませんでした。初めてあれを飲んだ時は死ぬような気分でした。それを毎日飲む苦しさ！ 経験者でないとその苦しみはわからないでしょう。どうですかＳ子さん、一緒に挑戦しませんか。

㊧滋賀県　清水久雄

ひゃあ〜、あの青汁をストレートで毎日飲ませる学校があるなんて、Ｓ子は頭がクラクラしてきたわ。そりゃあ、先生はみんなの体のことを考えて、親心でそういうことを考え始めたとは思うの。でも、強制されるっていうと、これはちょっとつらいものがあるわねぇ。さすがのＳ子も……この挑戦は受けられないっ！ 清水くんには脱帽よ。青汁健康体の清水くんには元気杯ね。

Ｓ子

8月号・インプレに反論

『スティールガンナー』のゲームインプレッションで、「本当なら戦場で、アイテムを拾うのはおかしい」と言ったキミに反論。キミの考えでいくと、コンティニューや弾数無制限ということまでおかしくなってしまうぞ。何でもかんでもリアル化すればいいってなもんじゃあない。ゲームの中だからこそできる部分が大事なのだと私は思うのだ。そこには現実ではできない開発者の思い入れなり、漸新なアイデアなりの入り込む余地がある。今も昔もゲームに〝創造性〟は重要だと思うが、どうだろうか？

Ⓢ埼玉県　矢野雄一郎

立派なご意見だ。うなずいてしまうね。その人がこの号を読んでいてくれればいいのだけど……。

のそ

◀福岡県　森崎祐司Ⓢ

平日にスキーに行けたらいいだろうねぇ。広〜いゲレンデで心おきなくころんでみたいよ。　**のそ**

▼岐阜県　日比野学Ⓢ

もしかして、あの有名なイラストレーター日比野の親戚ではあ〜りませんか?

のそ

投稿募集中

おたより命の元気新聞

●**雑貨屋**　おたより、イラスト、マンガ、工作などはこの雑貨屋に送っておくれ。開発者へのおたよりなんかも、のそがその企画担当者からお返事をもらってくるからね。質問なども送ってね。　**のそ**

●**ことわざ予備校**　今回は、いよいよ受験戦争本番に突入しているので、この予備校は休校じゃ。（こじつけ）みんな試験当日はカゼに気をつけてがんばってね！ 次号は俳句コーナーともどもバ〜ンといくよ。　**ウニ**

●**オタンコナスのコーナー**　今月の発見＆オタンコなものの発見はＳ子に報告をちょうだいね。ナスはＳ子の生きがいよ。　**Ｓ子**

〈お礼〉　採用された人にはプレゼントが届きま〜す。

ＮＧ杯Ⓝは、ナムコタオル
元気杯㊧は、ＮＧ時計
Ｓ子杯Ⓢは、ＮＧシール

●**ゲームインプレッションコーナー**　今回、課題は1回お休み。次号の課題発表をお楽しみにね。このコーナーでは応募者全員の中から抽選で10名の方に、ナムコットレトロテレホンカードをプレゼントしています。

〈応募要項〉〒住所、氏名、年齢、☎を書き、〒146大田区矢口2の1の21ナムコＮＧ編集室「元気新聞〇〇係」宛に。

〈〆切〉　雑貨屋は2月10日
ことわざ、オタンコはいつでもＯＫ
以上よろしく！

★NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

◉NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。**①郵便番号②住所③氏名④TEL⑤希望するNGのNO.と冊数⑥合計の冊数**、を明記し、1冊〜4冊の人は切手、**5冊以上の人は郵便小為替**で、右の表から該当する額を同封し、次の宛先まで送ってください。

■宛先：NG編集室「NGお届け」係

■注意①最新号は1人9冊までです。②すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合わせて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーの場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。③郵便小為替は郵便局で購入できます。

NG申し込み料金リスト(税込)

数	料金	送金
NG1冊	210円	切手
2冊	250円	
3冊	300円	
4冊	350円	
5〜9冊	500円	郵便小為替
10〜14冊	700円	
15〜19冊	900円	
20〜24冊	1,000円	

NGバックナンバー在庫リスト

〈1990年〉●No.33（2月号）　マーベルランド
●No.34（4月号）　花博速報（G³、ドルアーガの塔）
●No.35（6月号）　花博レポート、球界道中記
●No.36（8月号）　ファイナルラップ2、G³開発秘話
●No.37（10月号）　ドラゴンセイバー、ピストル大名
●No.38（12月号）　ドラゴンセイバー、付録Cレーベル

〈1991年〉●No.39（2月号）　スティールガンナー
●No.40（4月号）　ローリングサンダー2、WR'91
●No.41（6月号）　ゴーリーゴースト、付録モビール
●No.42（8月号）　スターブレード、バーチャリティー
●No.43（10月号）　ワースタ、ワニワニG、秋の一冊
●No.44（12月号）　ソルバルウ、G³、付録 Xmasレター

【ゲームインプレッションコーナー】 No.10

テーマ 『スターブレード』

こんにちは。読者代表の里山です。今回は、多くのファンを虜にしてしまった『スターブレード』だけあって、情熱的おたよりの多さに圧倒されました。それを受け止めてくれる開発スタッフの方々の誠意にも感謝。う～ん、いいなぁ、このコーナーって。みなさんもどんどん参加してくださいね！

●グラフィック

まずはこのゲームの最大の特徴ともなったグラフィックについて。見ての通り絶大な支持を誇るポリゴン、無限遠投影システム。「何も言うことなし」「文句なし」「迫力バツグン」と満足したみなさんがほとんど。特にポリゴンでの表現力の高さには、「さすが」の声が多く聞かれました。

【印象に残った場面】

そんなグラフィックの中、印象に残ったシーンとして上がっているのがまず「オープニング」。目前に開ける『スターブレード』の世界は圧巻ですね。そして「ワープシーン」から「隕石を横切るシーン」「敵戦艦がたくさん出てくるところ」「上昇、下降、キリモミ飛行」「オクトパス崩壊」「敵の基地内での戦闘」「コマンダーとの一騎撃ち」、そして「エンディング」と最初から最後まであげればきりがないほど、すべてが印象に残ります。まさに映画のよう。「スターウォーズしてる」という声も……。

【無限遠投影システムの効果】

無限遠投影システムの効果についても「迫力がある。とてもいい」という人が多いですね。「空間の広がりを感じる」「リアリティがあった」という意見が大多数でした。でも反面、気になるところもあるようです。

まず「ゆがみが気になる」「画面のスミが見ずらい」、そして「他人のプレイが見にくい」……。これはうまい人のプレイが見られないということになるわけですね。プレイをサブモニターにも映しているゲーム場もあるのですが……。あとは、「目がチカチカする」「目が疲れる」といった意見もありました。「ダメージを受けると、左右の電球がフラッシュするのはよくない」、これも目が疲れる原因かもしれません。

●効果音

これも高い評価をもらっているようですね。まずあの英語のナレーション。「声が小さくて聞きとりにくい」という他は、やはりあの雰囲気が非常にいいということです。それとサウンドの迫力。「爆発時の音は最高」「ゲームにマッチしている」これもゲームならではの演出力ですね。でも「自機のレーザー発射音がいまいち」との声も。

そしてBGMなのですが、効果音と音声を前面に出した形となっているせいか、「音楽がオープニングとボス、エンディング、ネーム入れしかないのが淋しい」「曲数が少ないのが残念」「BGMがないと思っていた」という人が多いんですよ。確かに、ボスまで行かなきゃ聞けないし……。でも「だからこそBGMが流れだした時の感動がすごい」という人も。とにかく、「CD出してください」という人が多いのもうなずけます。

●ゲーム性

次にゲーム性についてですが、筆頭にあがるのは、いわゆる「観せる演出」ですね。ゆえにいろいろな点で他のゲームとは違うところも出てくるわけです。

【シールドの回復がほしかった】

まずあがったのが「シールド回復がない」。これは難易度の方にもかかわってくるのですが、意見としては「せめてタイムで徐々に回復させるか、中間やボス手前で回復させてほしかった」というのが多いです。しかしこの意見も「アイテムなどでシールド回復をさせないのは現実っぽくていい」というところから来ているようですね。

【パターンゲームの欠点も】

次に出てくるのは、「自機の動きが完全に決まっている」こと。このためにあがるのは「敵の弾が回避できない」。この、どうしても当たってしまう弾に対して、「緊急危機回避兵器（敵弾のみ全て消すとか）をつけるべきだったのでは。なぜつけなかったのですか」という声も。そして、「敵に撃たれる前に撃つゲームなのに、ザコの耐久力が高い」。これのせいで爽快感がいま一つ……という人もいるんじゃないでしょうか。

●難易度

今回一番厳しい評価を受けた難易度、その中でも問題とされたのが、「連射がきかない」こと。

【連射が必要なのは疑問】

要するに前述の結果、「このゲームは過度の連射が必要」になってしまうのです。ところが、「押しっ放しの連射ではとても間に合わない」「あの操縦桿で連射するのは無理がある」という意見が大半です。いずれにしろ、「このタイプのゲームに連射力が必要なのは許せない」といった意見も目につきました。それゆえに、難

【スターブレード】
●アンケート結果報告●

〈1〉項目別の評価

項目	1	2	3	4	5
①グラフィック（1、2は0%）			4%	31%	65%
②効果音（1は0%）		2%	11%	31%	56%
③ゲーム性（1は0%）		11%	24%	38%	27%
④難易度	33%	36%	22%	7%	2%
⑤総合評価（1は0%）		5%	11%	42%	42%

（①～③：× ←→ ○　④：難しい ←→ やさしい　⑤：つまらない ←→ おもしろい）

▲グラフ内の1～5は、5段階評価

易度そのものについての意見は「難しすぎる！ 何を基準にこんな難易度に」とのこと。「完全にパターンゲームだから覚えていないと全く前に進めない」これは過言ではないでしょう。だからこそ、「やり込めばいける！」という人も結構いるんです。

「1コインクリアできるのか？」

難易度の中でもう一つ厳しい問題としてあがっていたのが、コンティニューについてです。「映画を見るつもりでやれば……」と、かなりの数コンティニューする人もいるそうですが、この難易度のせいもあって、「コンティニューじゃなきゃクリアできないのは当然」といった、いわば「コンティニュー奨励主義」的な風潮が出てきたというわけなんです。確かに「このゲーム、開発の方々は1コインクリアできるのですか？」といった質問もいくつか出ていましたし……。これは難しい問題ですよね。その他の意見では、「照準が合わせにくく、ダメージを喰らうとブレてしまって……」「2人プレイをさせてほしかった」などが出ています。

●総合

しかし、難易度にもかかわらず、この結果はスゴイですよね。「感動の方が上でした」という人がいっぱいいたんです。ただし「改良の余地はまだありますね」とのご意見も。

「気になったこと、いろいろ」

「全体にハードの機能が先走った感じ」「何を打てばいいかわからない」「敵機が出てくる位置を知らせてほしい(レーダーのように)」「同胞がいるはずなのに存在感が希薄」「当り判定がわかりにくい」「やっぱり難易度のせいで十分楽しめないのが残念」という声がありました。

それとネーム入れについてですが、「ないんですか？」「どうしてオールクリアしないとネーム入れがないのでしょうか」というご意見。「コンティニューしても点が引き継がれ、コンティニュー回数の記録も残らずに、クリアさえすればランクインされるなら、一体何のためのスコアなのですか？」なるほど。このようにひっかかりを感じた人も少なくないんじゃないでしょうか。

切実な意見も出ています。まず「高い」。店によって開きはあるでしょうが、1ゲーム300円、コンティニュー200円のところなんかだと、やはり考えちゃいませんか？(笑)

もう1つは、「小型化してほしい」。大型ならではの迫力もいいけど、狭い店だと入れられなかったり……。これもちょっと悲しいものがありますね。

あとは、「サブモニターをつけてほしい」。いわゆるギャラリーの人たちのために、ですね。それと、「NGに全キャラのイラスト(というか設定)を載せてもらえませんか」…同感ですねぇ。どうですか？

「演出力の高さに感動」

このゲームは、最大の魅力はやっぱり「演出力の高さ」にあるのではないでしょうか。だからこそ、難しくても「つぎ込んででもプレイする価値がある」とか、「エンディングで不覚にも涙が……」「難しさも許せてしまうほど魅力的なゲーム」などの言葉をもらえるゲームなのでしょう。

「感動の嵐」などという人が多かったのもうなずけます。厳しい意見だって、「好きなゲームだからこそ」という人がほとんどでしたし。まさに「大作である」というにふさわしいゲームといえるでしょう。

印象に残ったおたよりの紹介

今回の回答者の中で、印象に残ったおたよりを少し紹介しましょう。

感動のゲームとの出会い ◀

ぼくが『スターブレード』を見たのは8月25日、場所は新宿でした。あるゲームセンターに友だちと入り、奥に行くと2人とも全く同じタイミングで「あっ！」と呼びました。そうです、あの『ギャラクシアン^3』がパワーアップして帰ってきた『スターブレード』だったのです。2人とも『ギャラ^3』のために花博に行ったようなものだったので、この『スターブレード』には待ってましたとばかり飛びつきました。

はたして『ギャラ^3』の迫力はあるのだろうか？ 答えはズバリ、ありました。スタートしてすぐにそれが感じられました。何もない空間にほっぽり出されて地に足のつかない感じ…。これがたまらなく良い！ 敵艦の横を、上を、側面を通り過ぎる迫力！うれしさのあまり、笑いながらプレイしてしまいました。『ギャラ^3』でも思いましたが「ついにゲームがここまできたのか――」としみじみと感じました。

●千葉県　M・U

とにかく〝スゴイ〟

グラフィック、効果音ともにずば抜けているが、難易度もずば抜けていた。あのゲームを1コインでクリアできる人がいるのだろうか、と思わせるような攻撃は嫌だった。しかし、エンディングにはすばらしいものがある。友人はスターウォーズのパクリだと言っていたが、そんなことはおかまいなく、とにかく〝スゴイ〟と思った。久しぶりに、こんな画面ができたのかとつくづく感動させられた。

●埼玉県　T・M

1コインクリア、成功！

――前文略――

運命の10月20日、私は仕送り前の最後の2000円を持ってうめ4のキャロットに行った。すると、何人かの人がモニターのまわりに集まっていた。いつもと雰囲気が違う。彼らの険しい顔……。プレイしている人は長髪に近い感じのする人で、クリアするとネーミングを待たず急いでどこかへ行ってしまった。私は近くにいた友人に、「も、もしかして1コインクリア？」と聞いた。すると「ええ……たぶん」という答え。私はガーンときた。それまで、私は1番に1コインクリアするぞ～ということで頭がいっぱいだったのだ。ただもうボーゼンとしてしまい、その日は「うわ～ん、ちくしょ～」と言いながら家でシャワーを浴びた。

次の日、私は再びうめ4に行き、1回目はいつもと同じコマンダーの手前で2ダメージ弱だったのだが、2回目でついに1コインクリアをしたのだ。ゲームと出合ってから約1ヶ月目のことだ。そして、もう一度きのうのことを思い出し、「1日の感情の変化で1コインクリアができるようになったということは、おととい までの自分は適当に力を抜いてナマケていた」ということを考え、さらにくやしくなった。その日から、私はさらに高い目標をめざし、本当にいろいろなことを発見した。今ではもうすっかり、『スターブレード』をやらないではいられないようになってしまった私である。

●大阪府　Y・U

開発担当者の話

◆無限遠投影システムについて

このシステムにより迫力が出たという点を多くの人が評価してくれてよかったと思う。でもご指摘の通り欠点もあるんだ。軍隊などのフライトシミュレータのように精度が高く、高価な凹面鏡を使えば問題はないんだけど、それはコスト面で非常に難しい。現実的には多少の欠点は承知の上で、この映像の迫力に価値ありと判断したわけなんだ。

◆効果音について

このゲームは、4チャンネルサラウンドでBGMと効果音が聞けて、その音が筐体の中でうまく反響するのでとても迫力があったと思うよ。また、BGMには2つの意見があったようだけど、ぼくらとしては部分的にBGMが入るほうが、全体のメリハリが出たので効果的だったと思っている。ナレーションは米国の軍で実際使われている言葉が流れているのでリアリティあったでしょう。

◆ゲーム性、難易度について

「シールドの回復」は、つけるとゲームバランスが難しくなるからつけなかったんだ。アイテムを取るというのも、このゲームには合っていないと思う。ゲーム性はできるだけシンプルにしたつもり。そうすることで初めての人にもスッと入ってこられるようにしたかったんだ。

「自機が動かない」という点。これは、自機を操作できると見せる場面が難しくなってしまうんだ。また自由自在に動けると、自機がどこにいるのかプレイヤー自身に把握できなくなってしまう。そして、操作性が非常に複雑になってしまうんだ。ただ、今の自機も首を振るくらいはできるので、これでレーザーを回避することもできるよ。

「耐久力」については、これが弱いと敵があっという間にやられて敵が出てこなくなってしまう。このゲームは背景と敵とコンビで見せるゲームだから、ある程度は耐久力を持たせないと成り立たないんだ。でも、その設定が難しくなり過ぎたかなあという反省はあるね。「連射」についても押しっぱなし連射は遅かったかもね。ただ自機が動けない分、ちょっとやさしくするとぐっとやさしくなってしまう。やさしいとすぐに飽きられてしまう、というわけで現在の難易度に設定したわけなんだ。

「1コインクリア」については、みんなこだわり過ぎではないかと思うよ。確かに一つの極みだとは思うけど。作る側からすると逆に、1コインクリアが当たり前って作り方でいいのかな…と思う。多くの人に楽しんでもらいたいってところで、初心者の人でもコンティニューすれば楽しめるっていうのは必要な要素だと思うんだよね。

開発で1コインクリアできる人は当然いるよ。みんなすぐうまくなってしまうので、判断基準がつい高くなってしまうんだよね。でもこの点は反省しているんだ。やはりちょっと難しくなり過ぎてしまったかもしれないね。ごめんなさい。

◆気になったことへのお返事

「ネーム入れ」については、本来作戦を成功した人の栄誉を称えるものだから、クリアした人にしかネーム入れがなくてもいいと思うよ。

「スコア」についてはちょっと痛いところを突かれたな。コンティニューを考慮に入れたスコア設定をすべきだったかもしれないね。

「ゲーム料金」については、それだけの価値のある大作ゲームだと認めてもらえればうれしいんだけどね。

「小型花」は迫力を犠牲にしない限り無理。言いたいことはわかるけど。大型店を増やしてほしいよね。

「サブモニター」は、オプションとして設置可能。実際つけてるお店もあるしね。ぜひ、と思う人はお店の人に頼んでみるのも手かもしれないよ。

「撃つべきところがわからない」というのは、慣れればなくなると思うよ。敵はみなある程度ブリンク(点滅)する部分を持っているのでそこを狙えばいいんだ。でもツインハルズなんかはわかりづらかったかな?

◆演出について

この映画のコンセプトは、ゲームというより**参加する映画**なんだ。そういう意味でも、演出に対する評価の高さはとってもうれしいね。印象に残った場面として、オープニングやエンディングをあげてくれた人も多かったけれど、やはり苦心して凝っただけにこういった反応に制作者としてのやりがいを感じる。「映画のよう」とか、「すべてに感動」という言葉は、まさに狙い通りわかってくれたんだと思いうれしかった。

さて、全キャラ紹介を、というご要望があったようだけど、スペースの都合でほんの少ししか紹介できないんだ。その替わり、この春、全キャラ紹介、全画面を紹介したLDとビデオが出る予定。これを見て再びプレイ中の感動がよみがえってくれればいいなと思う。

今回はみなさんおたよりありがとう。とても励みになりました。

開発スタッフ一同&企画担当KOB

〔キャラ紹介〕ほんの一部だけキャラクターのデータを公開しちゃおう

▲**名前：『ショットガンナー』&『スラッグ』**
大きさ：26m
武　器：フォトンレーザー
スコア：2000
耐　性：11

▲**名前：『レッドハンター』**
大きさ：22m
武　器：パルスショット
スコア：1400
耐　性：3

▶**名前：『コマンダー』**
大きさ：34m
武　器：Sレーザー、ミサイル 他
スコア：100000
耐　性：Unknown

【ゲームインプレッションコーナー】

おしらせ① 今回は質問をお休みします。次号での結果発表ゲームは『ソルバルウ』、次号での課題質問は『スティールガンナー2』になる予定です。

おしらせ② 『スターブレード』のCDは3月下旬、LD・ビデオは4月頃発売になる予定です。詳しくは次号NG(No.46)ホビーアイランドにて発表しますのでお楽しみに。

らりほ〜。みんな元気だった？
オタンコでおなじみのS子は発見のコーナーもやっちゃいま〜す。一般的な発見はこのコーナー、オタンコなものはナスのコーナーという分類よ。ドゥユーアンダスタァ〜ン？ じゃ、今回は発見からいくわね。

▲帝国書院刊「ワールドアトラス」より

秘境チベットにナムコを見た!!

●発見者　浪人ＩＮＧサンダー

う〜ん世界は広いですねぇ。90°E30°N付近、チベット高原のド真ン中に、その名も「ナム湖」があったのです。(正確には中国語で〝納木錯〟と書いて、湖はつかないんでしょうけど) 見つけた時は思わず笑ってしまったけど、あのラマ教の発祥地だけに神秘的な感じがしません？

まあ、ロマンチック。あのヒマラヤ山脈の向う側、広大なチベット高原の静かな湖なんて……行ってみたいものだわ。もっと詳しく調べようと思って中国の旅の本をいろいろひっくり返してみたんだけど、ナム湖への行き方なんて出ていない……。やっぱり秘境だから、簡単に行けるものじゃないのかもしれないわねぇ、残念！　この湖、中国ではナムツォっていうんだって。もしネパールや中国に行って「ナムコはどこですか」と言っても通じないので気をつけましょう。浪人ＩＮＧサンダーくんにはＮＧ杯。４月からはペンネームが変わることを祈っているわよ〜。　S子

ナム湖にはまっているのは誰？

枠・馬番	期待値	人気値	馬名	血統	性齢・脚質	毛色	斤量・騎手・賞金	厩舎・馬主
①白1	29.0	21.6	㊋㊞ケイシュウビンゴ	ビンゴガルー／キョウエイラック(テスコボーイ)	牝6逃 中	鹿毛○	54郷原行 乗代1110	㊚加賀 松岡正雄
②黒2	32.0	6.6	㊋カナルウォーター	アスワン／シャダイパナマ(バウンティアス)	牡5差 中	鹿毛○	57的場 1410	㊚佐藤林 ダイナース
③赤3	29.0	25.0	クリフ	モガミ／クリノビューティ(ペール)	牡6差 中	鹿毛○	56加藤 1200	㊚畠山 ユートピア
④青4	39.0	34.0	㊋㊕プリミエール	ヤマニンスキー／キチノメイツ(ヒカルメイジ)	牡5差 中長	鹿毛○	57杉浦 1390	㊚二柳俊夫 佐伯一郎次
⑤	21.0	5.8	アルワード	スカラマンガ／コーネリアン(ノーザンテースト)	牡4先 中	鹿毛○	53△沢 乗代400	㊗奥平 ハイランド
⑥黄5	29.0	11.6	デザートウインド	タクラマカン／ハードトゥビリーブ(ハードツービート)	牡6先 中	栗毛○	56蛯沢 1200	㊗成宮 オーケー商

12レース　発走16時00分

走れクリフ

●発見者　ゆめいろＢｕｎｎｙ

これは、スポニチ11月30日号のスポニチ競馬面の一部です。この中で『スティールガンナー』のクリフが馬名になっているのを発見しました!!　１９９０年の８月だって「キャロット」という馬名もあったし、もしかして馬のオーナーにナムコの人がいるのでは……と思ってしまいました。

まあ、こんなところにクリフがいたなんて発見ね！　でも3文字の名前って、馬にしては妙にあっさりしているわよね。「クリフノガンナー」とか「ガルシアクリフ」なんてくらいどっしりした名前のほうがいいのにね。でも競馬馬のネーミングってなんかオタンコで楽しいわ。S子も競馬ファンになっちゃおうかしら。バニーくんには元気杯よ。

オタンコナスのコーナー!!

スープだったらハウス

●発見者　サマーマンＴ

新聞のチラシで発見したオタンコです。『スプラッターハウス』のはずが「スープラッタハウス」となっています。もしスープだったらハウスでしょう？　なんちゃって。

スプラッターと言えばこわ〜いって気がするけど、スープラッタと言われるとお笑いになってしまうわよね。きっとこのゲームの中の血しぶきは、トマトスープだったりするんじゃない？　でも、誤植オタンコっていうのはちょくちょく見つかるものよねぇ。また見つけたら送ってちょうだいね〜。サマーマンくんにはS子杯よ。(サマーマンってのは名前が夏男くんだからなのね。サラリーマンにも語感が似ている……)

雑貨屋 イラスト広場

今年もみなさんからたくさんの年賀状をいただき、どうもありがとうございました。今年もナムコ＆NGをよろしくね!!

▲栃木県　オコル・マイチクⓃ
すごい、力作だ。なんだか力が沸いてくるようなかんじだね。のそ

▼東京都　シルベスターⓈ
キャラクターとしても人気者になったコズモくんたちの表情をよくつかんでるね。のそ

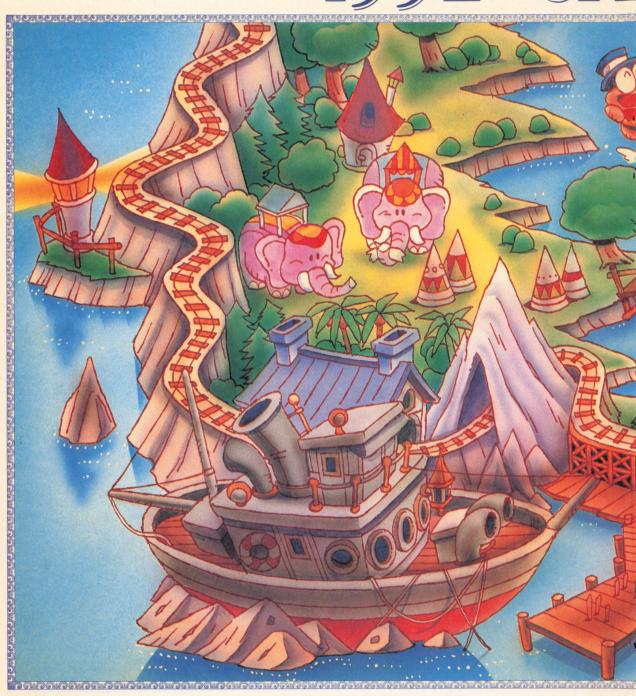
▲青森県　ライム・ムーンⓈ
今年のナムコにも期待しててね。のそ

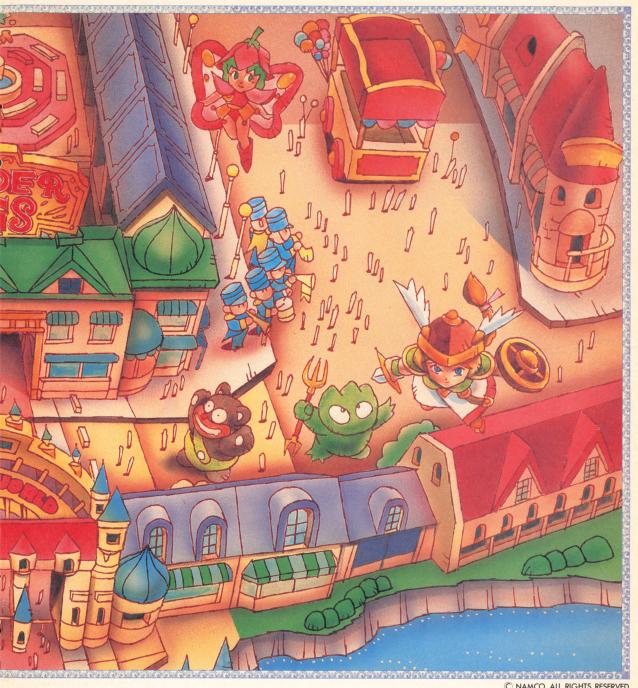
▼福岡県　椎野豪嗣Ⓢ
サンドラ親子が夢中で食べているのは、おしるこ？のそはこれのせいで、またズボンが合わなくなりました。　のそ

▲岐阜県　大谷知之㊊
仮装新年会というイメージができました。オルオルが好きなんですよ。ナムコさん、チャナをゲーム化してくれませんか。
仮装というアイデアがいいねぇ。チャナのゲームもあったらステキだね。
のそ

プライズマシンに新ぬいぐるみ登場!!

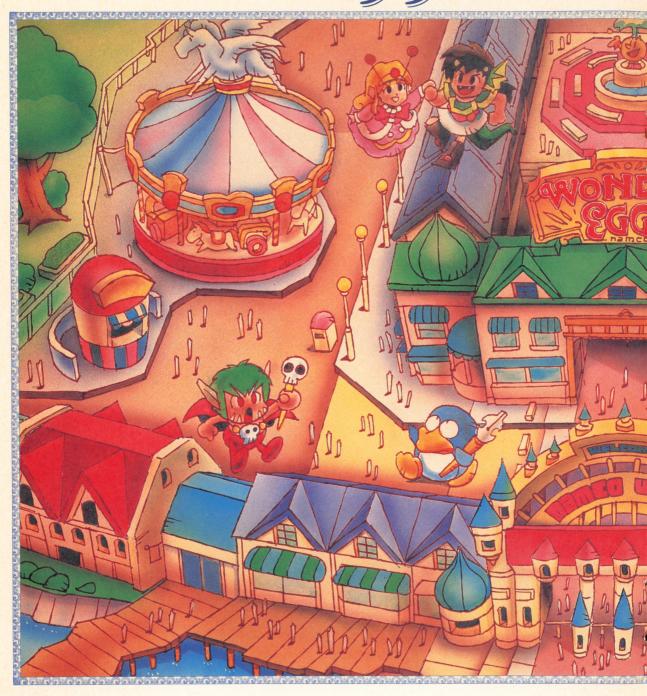
▲これがP.10で質問のあったＦ－１とバイクのぬいぐるみだよ。カラフルでなかなかかいいでしょう！

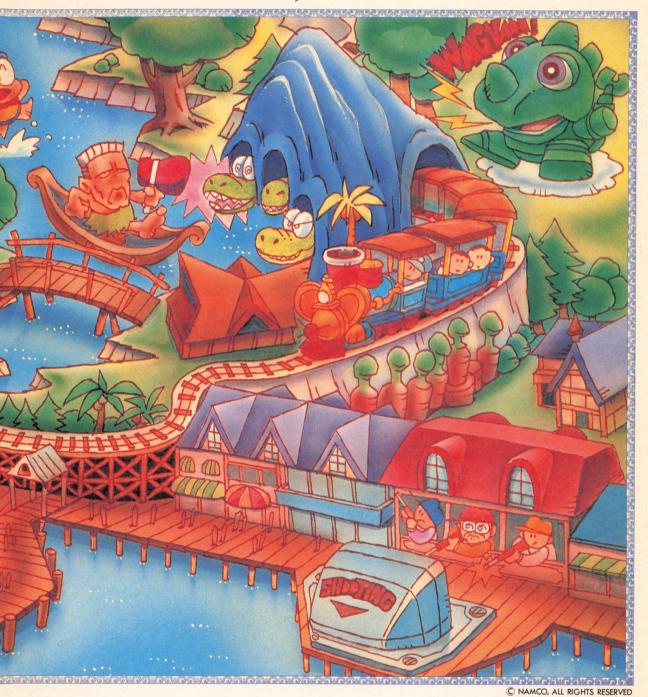
1992 CA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
sun	mon	tue	wed	thu	fri	sat	sun	mon	tue	wed	thu	fri	sat	sun
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

LENDAR

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

1992 CA

1 JANUARY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	wed	thu	fri	sat	sun	mon	tue	wed	thu	fri	sat	sun	mon	tue	wed
2 FEBRUARY				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

LENDAR

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

1992ナムコ・カレンダー

「特別付録NGカレンダー」気に入ってくれたかな。おなじみキャラたちが遊ぶ、ナムコのワンダーランド。見れば見るほど、いろんな発見があって楽しいでしょ。この愉快なマップ風イラストは、実は、「1992年ナムコカレンダー」からセレクトしたものなんだ。それじゃあ、その他のイラストもこのページでご紹介しましょう。

▲『ギャラクシアン³』や「サイバーステーション」を中心としたフューチャーワールド。近未来のゲームセンターはこんなふうかな。あれ、キュージくんも遊びに来たの？

◀どこか不気味な古ぼけたマンションに住むゴーリーたち。ここは不思議なアメージングワールドだ。パックマンの大迷路はとっても難しそう……。

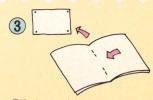
▼ドルアーガが見張るキャッスルワールドは愛と冒険の国。アリスのパレードも加わって、にぎやかで楽しそうだね。

'92年ナムコカレンダー プレゼントのお知らせ

さて「今回の付録だけでは満足できない、何たって本物が欲しい！」という人のために、'92年ナムコカレンダーの本物をプレゼントしてしまおう。ただし…クイズに答えて正解した人の中から抽選で20名にね。問題と応募要項は23ページ。さあキミは、この20名の中に入れるかな？

特別付録 NGカレンダーの作り方

①NGの中央部分を止めている大型ホチキスピンをつめで立てる。

②真中のページ（P.17~20）分の紙を静かに持ち上げ、スポッと取りはずす。この時、ホチキス止め部分が破けないよう慎重に。

③残ったNGの中央部分のピンをまたもとのようにつめで戻しておく。これでOK！はずしたカレンダーは壁に貼って使ってね。

'92年もさわやかにスタート、今年も年齢を感じさせないパワーとハートで、みんなと過ごしていきたいなぁと思ってま〜す。さて今回は昨年12月のXmasパーティの報告だよ！

第5回 ラジアメ・ナムコ '91チャリティーXmasパーティ 今回も大盛況!!

★チャリティー総額62万8,463円

―― みなさんどうもありがとう ――

▲「ウルトラクイズ」にみごと優勝したのはラジアメ歴4年の16才、山崎君

オープニングはこの日のためにトラックダウンされた「4chゲームミュージックコンサート」。そしてお次は、毎年恒例の「チャリティーオークション」。今回はちょっと趣向をこらし、なんと田井凡人のマジックショーとドッキング。マリックもびっくりの名奇術に会場からは大拍手だったよ。

それから、全員参加の「ミニウルトラクイズ」。ニューヨークには行けないが、一等賞にはマウンテンバイクが大当り。「大抽選会」でも次々とステキな賞品が登場し、思わぬX masプレゼントにドキドキ、ワクワクのリスナーだった。

後半の「ラジアメ10年のトークショー」では、おなじみラジアメの母大橋照子さんと、今をときめくエンターティナーのルー大柴さんがゲストで登場。大橋さんはかわいい歌で、ルーさんはダイナミックなアクションと強烈な自己主張で会場を盛り上げてくれたよね。それから、お楽しみ「おもしろビデオコーナー」。何といっても高校時代の洋美さん製作の８ミリ映画は圧巻。洋美さんのギャグのルーツを発見し、なんだかうれしくなってしまったのだった。最後は、スライドやお手紙でしみじみとこの10年を振り返り、「いつまでもラジアメを続けていきたいね」という思いを新たにしたのだった。11年目の今年も、またみんなで楽しくやっていきたいね！

▲アクション、表情ともに豊かなルー大柴さん。鶴間さんとひと味違った突っこみに洋美さんはたじたじ、会場は大笑いだったぞ

今年もラジアメをよろしくね

ラジアメ放送時間		
北海道放送	日	24:00〜24:30
青森放送	日	24:05〜24:35
山形放送	土	23:00〜23:30
東北放送	日	24:05〜24:35
茨城放送	月	23:00〜23:30
TBSラジオ	日	25:00〜25:30
新潟放送	土	23:30〜24:00
信越放送	土	24:30〜25:00
北日本放送	日	22:30〜23:00
北陸放送	木	23:00〜23:30
静岡放送	土	24:30〜25:00
東海ラジオ	日	26:15〜26:45
和歌山放送	土	24:00〜24:30
ラジオ大阪	木	19:00〜19:30
中国放送	日	24:00〜24:30
山陰放送	木	22:00〜22:30
西日本放送	日	22:15〜22:45
南海放送	日	24:00〜24:30
RKB毎日放送	日	24:00〜24:30
熊本放送	日	22:30〜23:00
宮崎放送	土	23:30〜24:00
長崎放送	日	20:30〜21:00
ラジオ沖縄	日	23:30〜24:00

▶真鍋正ナムコ社長が、みなさんからのチャリティー金をお預りし、『カンガルー募金』に寄付してくれるのだ。今回の総額は新記録。感謝でござる

My Hobby Island

マイ ホビー アイランド

ナムコに関連した商品をご紹介しちゃうこのコーナー、今回はプレゼント・クイズもお楽しみだよ。

BOOKS

「ファミスタ'92必勝攻略法」
双葉社刊 ¥530（税込）
ファイティングスタジオ編

「スーパーワギャンランド必勝攻略法」
双葉社刊 ¥820（税込）
ファイティングスタジオ編

スーパーファミコン必勝法スペシャル
「スーパーワギャンランド」
勁文社刊 ¥650（税込）
㈲オフィスT2編

いざとなったら本だのみ!! 攻略本3冊が出たよ！

ゲーム発売からはや1ヶ月。評判も上々の『スーパーワギャンランド』。キミの腕前は上がったかな？「ひとなみコースはクリアしたものの、かみさまコースじゃ大苦戦、ギリギリ！」なんて時に強力な助っ人、攻略本が2冊出たよ。これはラッキー。

それから、お正月恒例の『ファミスタ'92』。まだまだ未熟、優秀なコーチが必要だと思っている人に、これまたうれしい攻略本が1冊登場。やったじゃぁ～ん！ それぞれ本屋さんで好評発売中だよ。

PRESENT

プレゼントのお知らせ

▲'92年ナムコカレンダー表紙。イラストレーションはNGの表紙でおなじみの藤岡勝利氏です。

20名

ガレージキット
ワルキューレTYPEII
（1/8スケール）
価格 ¥4800（税別）
㈱ボークスより好評発売中
お問い合せ／075（955）2087

3名

さて、今回は恒例のカレンダーが登場だ。競争率が高いので、クイズ形式にしちゃいました。ガレージキット「ワルキューレ」も同様で～す。欲しい人は次のクイズに答え、応募要項に従ってハガキを送ってね。正解者の中から抽選で23名の方にプレゼントが当たるよ。

◆クイズ◆

付録の2枚のイラストをよ～く見て答えてね。

Q1

3、4月のイラストを見てください。この中には、ナムコで大ヒットしたエレメカゲームが隠れています。さて、それは何というゲームでしょうか？ 次の6つの中から選んでね。

❶スーパーワギャンランド
❷パオパオぞう太の大冒険
❸ワニワニパニック
❹ワクワクグーニーズ
❺カニカニパニック
❻コズモギャングズ

Q2

1、2月のイラストを見てください。パコの右下に「ワンダーエッグ」という看板が見えます。さて、これはどんな場所なのでしょうか？ 次の6つの中から選んでね。

❶卵料理を自慢とし、料金はゲームの結果で決まるというナムコ直営レストラン
❷「えぐい」とみんな驚いてしまう。ナムコグッズのファンシーショップ
❸店長さんの顔に卵をぶつけて遊ぶという、ユニークなナムコロケーション
❹「玉は2コ」が合言葉、恋人たちが集うナムコの都市型テーマパーク
❺イースターの日に発表される予定の'92年ナムコ目玉のアーケードゲーム
❻ゲームデザイナーの卵たちを一人前に育てるためのナムコ地獄の研修所

Q3

3、4月のイラストを見てください。右上でワギャンが呼んでいますね。さてこのワギャンが生まれた島は何という名前でしょう？（ヒント・○○島）

■**応募要項**

ハガキにクイズの答え、欲しいほうのプレゼント名、〒、住所、氏名、年齢、☎を書いて、次の宛先へ送ってね。

（宛先）〒146大田区矢口2の1の21
（株）ナムコNG編集室「2月号プレゼント」係

※発表は発送をもってかえさせていただきます。なおハガキは1人1枚にしてね。

〆切 2/15 消印有効

ACT.16

迷廊館のチャナ

ふじ ひろし

ゴリゴリ
ここは調剤室です
これハーブの匂いね
大ざっぱに薬種を取り分けているように見えますが配分に狂いはないのです
バラバラ
ザッ
薬は配分によって効き目が変ってくるのであれは重要な作業なのです
ザッ
バラバラ
そして目測だけで狂いなく配合できるのは親方ほどの熟練が必要なのです

ここは
あたしの
宝物庫だ
あたしの作る
薬はどれも
芸術品だよ

これを
ひいて粉に
しといて

だから
さっきの薬も
誰のために
作ったものか
薬自身に
語ってもらえる

今のは
彫金屋の親方の
肩こり腰痛止め
薬だ
薬っていうのは
例えば同じ
肩こり薬でも
相手の体質によって
作り方も違ってくる

チリ
チリ

画家の
リリロのために
作った
惚れ薬だね
画家の
リリロね

薬を渡したのは
リリロの親方の
ブロッカだよ

ブロッカは
工房棟の中でも
中堅の画家で
5人の弟子を
抱えている
リリロは
その中の
ひとりだ

ありがとう
わたしたち
これから
ブロッカの所へ
行かなきゃ

オルオル

以前にも言ったけど
あんたうちで
働く気はないのかい？
イングリの
あんたを
いきなり
弟子として
入れることは
できないけど
いつかは
調剤助手
ぐらいの
扱いには
してやれるよ

この「家」のもんは
皆何か仕事を
持ってるんだ
いつまでも
あんたみたいに
ふらふらしてちゃ
いけない
あんたの住む
部屋だって
用意してやる
おれに
そんなつもりは
無い

あれは親方の悪い癖です身のまわりに美しい若者を置きたがるのは

ザーリもそのひとりね？
私はもう若くはありませんよ

身寄りのない少女だった親方がオルオルに入れ込む気持ちもわかるんですがね
おれは今のままでいいんだ
あんたも頑固だね

あたしは諦めないからね

ああゆうおばさんわたしの住んでる所にも居るわ

to be continued.

NAMCOT NEW GAME

ナムコット新春アイテム大集合

冬の寒さもなんのその
ナムコのソフトは今年も充実！

●平成天才バカボン
ゲームボーイ
2月28日発売
¥3,500(税込)

●ちびまる子ちゃん わくわくショッピング
メガドライブ
発売中
¥6,000(税別)

●ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ
PCエンジン
発売中
¥6,800(税別)

●ポケット雀荘
ゲームギア
2月7日発売
¥3,500(税別)

●雀卓ボーイ
ゲームボーイ
発売中
¥3,500(税込)

バカボン対談

ゲームボーイ版「平成天才バカボン」発売記念

開発スタッフ、『バカボン』の魅力を語る！

出席者
●もりぼんさん――(Ⓜと略) ゲーム企画を担当。ファミコン版でもおなじみだね。
●MACさん――(Ⓜと略) グラフィック、全コーディネートを担当。以前あの「ドラゴンスピリット」も手がけた人なのだ。
●KIDさん――(Ⓚと略) プログラムを担当。かわいくてしっかりした女性なのだ。
●NG――(Ⓝと略)

Ⓝ アニメ『バカボン』はよく観た？
Ⓜ 関西方面では、毎年初代バカボンと元祖バカボンの再放送をやっていて、何度も観てたんだ。
Ⓜ 『バカボン』って、パパが完全に主役なのかな？
Ⓜ そうなんだよ、昔はバカボンにも立場があった！(笑)
Ⓜ どんなハチャメチャなことをやっても、最後は「これでいいのだ」ですんじゃうところがいいよね。
Ⓝ キャラの中では誰が好き？
Ⓜ だんとつでパパ！ あとバカボンの通っている学校のボンダ先生。(知ってるかな) まじめでお堅い人だから、いつもパパにふりまわされちゃうの。
Ⓜ 赤塚まんがじゃ『バカボン』が一番。キャラだったらケムンパス！
Ⓚ わたしはママが好き。パパと結婚したのが不思議だけど。
Ⓜ それには訳があるんだ。他にも印象に残るエピソードがいっぱい。パパが植木屋さんになったのは、悪さをするサルをハサミを持って追っかけているうちに、なぜか偶然近くの木がきれいに刈れてしまったからだとか……。
Ⓜ バカボン評論家になれるよ(笑)。
Ⓜ 『バカボン』って、弱者(パパという庶民)が強者(権力者)を無理矢理ひっくり返してしまうから面白いんだと思う。
Ⓚ ホントにね。で、「これでいいのだ」だもん。すごいよ。
Ⓝ 開発に苦労したところとかは？
Ⓜ パパの動きのよさがポイントのゲームだからね。容量の問題とかでパターンを納めるのが大変だった。
Ⓚ プログラムを小さくまとめるのに苦労しましたね。
Ⓝ もりぼんさんは企画者として無茶言ったりはしなかった？
Ⓜ 言わない(キッパリ)。でも下り坂での脚の動きは絶対に入れて、とかいくつか言ったかな(笑)。
Ⓜ ゲームボーイになって画面の縦横の比率が変わったから、マップも新しくしたよ。画面の端に仕掛けがちらりと見えて、この先はどうなっているのかな？ なんて思わせたいな。
Ⓚ 今回は音楽がステレオだからぜひヘッドホンで聴いてくださいね。
Ⓝ 次はどんなゲームを創りたい？
Ⓜ ガンガン対戦できるアクションゲーム。
Ⓚ 何回でも楽しめるアドベンチャーゲームを創りたいな。
Ⓜ アクションがいい！ 僕は推理小説より冒険小説のほうが好きだからね。(一同ウンウンと納得)
Ⓝ 最後にNG読者に一言どうぞ。
Ⓜ このゲームには完璧プレイだと見られないパパの動作が、いろいろ入れてあるんだ。こんなことをしたらどうなるか、って試してほしい。トゲに刺さったらどう反応するかな、とか。
Ⓜ 結構裏技が隠れているんだよ。探してみてほしいな。
Ⓚ カサ・ブランコの連続で越えるゲームボーイ版だけの面があるので、楽しみにしていてね。

パパはこうしてバカ大に行くのだ

パパ たいへんだ！ ママとハジメが バカ大の人につれていかれちゃったんだ！

なんだと！

バカ田大学

ママ！ ハジメ！ いまいくぞ！

おでかけですか レレレのレ！ たすけにきたのだ！

ゲームボーイ

パパの秘技がまたも炸裂 平成の世の中は、これでいいのだ！

遅ればせながら、あけましておめでとうなのだ！　ファミコン版『平成天才バカボン』でもう遊んでくれたかな。パパのみょ～にリアルな動きが脳ミソを揺さぶった!?　迷作アスレチックアクションゲームがなんとゲームボーイにも登場するのだ！　さあ、バカ田大学のサークル内部に突入なのだ！

平成天才バカボン
2月28日発売 ¥3,500(税込)

ステージ3 体育部

▲健康な心は健全な体に宿るのだ。(パパが言ってるんですよ、念のため)体を鍛えるのはいいことなのだ……でも物騒なものは苦手なのだ……吹き矢で射撃なんてやめてくれなのだ。

ステージ1 サーカス部

◀まずはサーカス小屋に入るのだ。障害物やきつい坂があるあたり、さすがは曲芸師のいるところ。でも、身の軽さならわしだって自信あるのだ。こんな高い壁もカサ高跳びならひとっ跳びなのだ。(よっ、10点満点！)

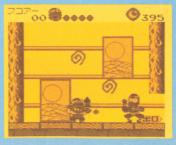
▶おお～っと、下のほうでは放電が！電気ビリビリで黒こげになるのはイヤなのだ。止んだ時をみはからってそ～っと…飛び降りると脚をケガするわしは、カサを開いて慎重に降りるのだ。

ステージ4 科学部

▲天才のわしにもわからない、怪しいものがいっぱいなのだ。壁にはガスを吹くパイプが、下は落ちたらひとたまりもない毒薬のプールが！ひぇ～っ、さらに上のフラスコからは恐ろしげな薬品が！　わしは負けないのだ、ママ、ハジメ、今いくぞ！でもやっぱりこわいのだ～。

ステージ2 忍者部

◀お次は忍者屋敷に忍び込むのだ。モグラはしつこく追ってくるわ、コウモリは飛び回るわで超不気味。刺さると痛い竹槍に鉄ビシまで！う～ん、まさに"忍び"の境地なのだ。

▶忍者(か、これが？)の部員と対決なのだ。ヤツの手裏剣の的はいやなのだ。わしのカサさばきをうけてみ……(1秒後、中年の男性のものと思われる悲鳴があったとか)

メガドライブ

ずばりタラララ〜ンでしょう！まるちゃんのお買物すごろくゲーム

おなじみ「ちびまる子ちゃん」がメガドライブ用ソフトになったよ。ファミコン版の2倍の容量（4メガビット）で、ビジュアル、音楽ともにグレードアップ。さらに面白くなった『ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング』、みんなでワイワイお買物しよう。

ちびまる子ちゃん わくわくショッピング
好評発売中 ¥6,000（税別）

▲清水市をメインに、東京、南の島、離れ島を加えたマップフィールド。名所＝目的地は10ヵ所で、何ヵ所まわるかは自由に選択

単純そうでいて奥が深い。こりゃあ、まる子みたいだね〜。

ゲームは、最高4人まで遊べる「すごろく」形式。まるちゃん、たまちゃん、花輪くん、丸尾くんの4人が旅行しながらお買物競争をするってわけ。おこづかい千円と☺ポイントを千ポイント持ってスタート。最後の目的地にゴールインした時、☺ポイントを一番多く持っていた人が優勝なんだ。

ただ買物すればいいってもんじゃない。特定の品物を3〜5コ集めると「役」ができる。この「役」によって、☺ポイントもグッとアップするんだ。

それに買った品物は、家へ持ち帰って初めて☺ポイントになる。ということは、仲間たちに横どりされないように、うさぎ便で家まで配達してもらおう。（これを「精算」という。）

このゲーム、うまくいくのもいかないのも「カード」の使い方ひとつ。ファミコン版にはなかった「株カード」も新登場。一発逆転の大勝負をかけることも可能だ。ナイスなテーマ曲をBGMにレッツプレイ!! 方向音痴の君、目的地への近道が矢印で出ているから大丈夫だよ〜。

▲お店は、おもちゃ屋、みやげ物屋などあわせて40店、商品も全部で240コもあるんだ

「役」ってな〜に？

「役」は、あるテーマにそった品物を最低3コ集めると出来あがり。この品物を全部一度に精算すると、品物の☺ポイントだけでなく、役の☺ポイントももらえてとってもお得。画面では、「UFOそば」「トクダーペッパー」「カルメやき」で「ピンクレデイ」の役が出来ている。

「役」の種類は全部で73種。3コ集めればいいタイプと、4コ、5コ集めることによって、よりポイントアップするタイプがある。

これがインチキおじさんだ！

▲「いけずうのマス」は、誰かの持っている品物を奪うことができる。「人物スロット」で勝負。インチキおじさんが出ないことを祈ろう

「株カード」ってな〜に？

「株カード」は、カードショップでしか手に入れることができない。自分を含む登場人物4人の誰かに投機できるカードだ。

ex.）まるちゃんが、「花輪くんカード」を手に入れたとする。花輪くんの☺ポイントが600アップしたとすると、まるちゃんは150の☺ポイントをもらえる。でも、花輪くんが☺ポイントをなくすとまるちゃんも☺ポイントを損しちゃうという、対戦相手の☺ポイントの増減が自分にもふりかかってくるカードなのだ。

PCエンジン

ちびまる子ちゃん クイズでピ～ヒャラ

勇気リンリンランランソーセージ

平成の人気者、まるちゃんの大冒険リアルタイムアクション＆クイズで大騒ぎ。頭と手が同時によくなる。「こりゃ、オトクだね」

オヒュヒュ星人にさらわれた友だちを救え！

皆が謎の宇宙人オヒュヒュ星人にさらわれた。1ステージ3エリアで、全5ステージ15エリア。1エリアは3分間で10問中8問正解しなければならないのだ。

ちびまる子ちゃん クイズでピ～ヒャラ
好評発売中 ¥6,800（税別）

ジャンプアタック＆スター攻撃で、答えのボールを拾おう

クイズは全て4択方式。選択肢は、それぞれ赤Ⓐ・黄Ⓑ・青Ⓒ・白Ⓓの4色に色分けされている。答えがわかったら、その答えと同じ色のオヒュヒュ星人をやっつけろ。するとアラ、不思議♡オヒュヒュ星人は、ポワッと自分と同じ色のボールに変身してしまうのだ。すかさずコレを拾えば正解だ。攻撃方法は2通り。「ジャンプしてオヒュヒュ星人の頭を踏む」か「☆を投げつける」のだ。3回のダメージを与えれば、OKだ。ただし、オヒュヒュ星人やウサギやお魚のザコキャラに触れたり、電磁ガンに触れると、シビれて数秒間、動けなくなり、時間をロスするぞ。また、クイズを3問間違えるか、制限時間内にクリアできないときは1ミス。まる子はタテ線顔でガクリ。

▲答えのボールを拾っちゃえ～

▲ネコふんじゃった～、イヌふんじゃった～、宇宙人ふんじゃった～

●アイテム リスト

アイテム	効果
キャンディ	まるちゃんの走っている時の速度がスピードアップします。
時計	残り時間が3分（初期状態）に戻ります。アクションが苦手で時間がかかる人にとっては大変重宝するシロモノ。
爆弾	帽子から出てくる弾の「☆（星くず）の攻撃」が、「爆弾の攻撃」に変わります。威力は一気に3倍。
王冠	答えと同じ色の「オヒュヒュの王様」が猛スピードでステージの奥を走り去ります。ところで、この「オヒュヒュの王様」、いわずもがなですが、王冠をかぶり、マントを羽織ったオヒュヒュ星人。この期におよんで、なぜ答えを教えるために走っているのだろうか……。
金の玉	まるちゃんが無敵状態になります。触れただけで敵をやっつけることができるので、もう恐いものなしです。

ピンチの時の"お助けウサギ"

ゲーム進行中、残りタイムが1分30秒ちょうどになると、「お助けウサギ」が現われて、1エリアにつき1個のお助けアイテムを落としていくんだ。うまく取れれば、あたしゃ大助かり。楽が一番だよ。

▲お助けウサギよ、どこへ行く。「王冠」をとると、オヒュヒュの王様がやってくる

コースは4つ好きなコースが選べるよ

ちびまる子博士になれる「まる子コース」の他に一般問題で「かんたん」「ミドル」「ハード」の各コースを用意。

▲ステージ3エリアは「科学」の問題だよ

このゲームを作った人って、いったい……

オヒュヒュヒュヒュ、コノゲームハ クイズブーム ノ イマヲ トキメク ゲーム ナノダ。ゼンブデ 600モン。1モンアタリ＝3エン ノ オカイドクソフトダ。ワタシハ ナントクイズバングミ ニ シュツエンシタ コトモ アル クイズマニア ダ。イロンナ ブンヤ ノモンダイ ガ アルカラ ココロシテ カカルヨーニ！
イヤハヤ ヤット ハツバイデキテ ヨカッタ ヨカッタ。ジンセイ ヤマアリ タニアリ。ワタシ ハ マルチャン ノ オネーサン ガ スキダ。ナンノコッチャ。

ビスコ・ゆうゆ

ゲームギア

牌を求めて東南西北、カモネギ求めて全国行脚!

小さなボディに3つのモードを詰め込んで、
ゲームギア版マージャンゲーム『ポケット雀荘』が登場だ。

ポケット雀荘
2月7日発売
¥3,500(税別)

対戦ゲーム

ゲームギアならではの手軽さと、意外な奥深さが魅力の『ポケット雀荘』。ここで注目したいのは、1メガビットに詰め込まれた盛りだくさんの3モード。その日の時間と気分にあわせてマージャンできるのだ。これからその魅惑の3モードを紹介するぞ。

口八丁手八丁、三味線(なにぃ、三味線の意味が分からねえだぁ? そんな奴ぁカモネギだぜ!)なんかもなんのその! お喋りなメンツと対戦、1人用フリー対局モード。

このモードでは、コンピュータ側11人の雀士の中から1人との半荘勝負。マージャン習いたてのOLから、やたら突っ張るお相撲さん、カワイイ手で上がっちゃう芸能人、パワー溢れる実業家まで、色々な雀士たちがゲーム中に愉快に話しかけてくるぞ。

▲これは自称未来が見えるという占い師。しかし、それがマージャンに役立っているかどうかはよく分からないというウワサもある

負けて悔しい花いちもんめ、みなさんお待ちかねの通信対局モード。良きライバルと1対1の勝負ができるこのモードは、やっぱり勝負ごとは対人間でなくちゃ、という根っからの勝負師のキミに捧げます。これさえあれば、いつでもどこでも熱きバトルフィールドと化してしまう。悔しがるあいつの顔を見るのが最高の快感なのだ!

そしてこのゲームの目玉、携帯用ゲーム機だってここまで出来る!壮大なストーリーが感動を呼ぶ(笑)ナムコ得意のクエストモード。伝説の牌「名」「無」「虎」「津」「都」の5牌を暗黒雀士連合から取り戻すため、キミは日本全国を旅するのだ。

牌は5人のボス雀士たちがガードしている。ボスたちに勝つにはザコキャラとの東場勝負に勝ち抜いて、ボス打倒のための手掛かりや、イカサマ用アイテムなどを手に入れなければいけない。不必要牌を取り替えられる「マジックハンド」、行動範囲を広げる「新幹線」など様々なアイテムや乗り物を駆使しつつ、伝説の牌を手に入れて最強の雀士としての栄誉を獲得するのだぁ。

◀これが噂のクエストモード。マージャンの持ち点がそのままエリアを移動する交通手段の料金になるといった、マージャン+RPG+アドベンチャーならではのシステムもあるぞ

ゲームボーイ

雀卓ボーイ

雀卓ボーイ
1月24日発売
¥3,500(税込)

対戦型
1人でも遊べます

4人用アダプタに対応できるゲームソフトにはこのマークが表示されています。

嗚呼如何名無子扇的歓喜感涙、携帯遊戯機的雀卓少年新発売!

「あちゃちゃ、こんな牌ツモっちまったか……え~い通らばリーチだっ!」

「あらら『ばんちょう』あわてちゃ駄目アルよ。どうしたの?」

「おう、『ぴんほあ』じゃねえか。いや、このプレイヤーがよ、俺たちを放してくれねえんでクサってたんだよ」

「それだけ愛着を持ってくれてるということよ。喜ぶべきアルね」

「まあそれも一理あるな。だけどよ、このガメツキかたは尋常じゃねえぜ。これが愛情なのかよ?」

「う~ん、前にこの人友達に『雀卓ボーイ』でコテンパンにされたね。それで『ばんちょう』に鍛えてほしいのと違うアルか?」

「そうかぁ、どっちかっていうと憂さ晴らしなんじゃねえのか? せっかく人間4人でも出来るんだからよ、もっと友達同士で遊んでくれよなっ」

「でも私、好きなマージャンしていられる『雀卓ボーイ』の世界は好きアルよ。『ばんちょう』だってブツクサ言ってても結構嬉しそうね」

「まあな、俺だってマージャン出来なかったら、こんなカートリッジの中になんかいねえよ……おぉぉら一発ツモッ! 裏ドラのってオーラスでトップ逆転でいっ!」

「…………こまったものアル」

という訳で、1人でもみんなでも楽しい『雀卓ボーイ』なのでした。

▶皆さまお待たせしました。花も嵐も踏み越えて、『雀卓ボーイ』はただいま登場なのでした

▲はじめまして。一番下にいるのが私『ぴんほあ』。『ばんちょう』はあんな事を言っているけど、みんな貴方とあそびたいアルよ。たまにはフリー対戦とか、1人勝ち抜き戦でみんなと対戦してみて欲しいアル

▶おう、見てくれよ。これがゲームボーイ初、4人打ちマージャンのセッティング画面だ。これをやってくれれば俺たちコンピュータ8人衆は楽だから、なるべくこれで遊んでくれよな!

NGギャラリー

ナムコ・ワンダーエッグ '92年2月29日オープン!

ナムコオリジナルによる〝参加体験型ストーリーアトラクション〟がいっぱいの都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」が、東京・二子玉川に間もなく開園します。テーマは〝ワンダーイマジネーション〟。プレイヤー自身が主人公となって夢を体験する、勇気と冒険ファンタジーの数々。次号で大大的に特集いたします。が、その前に、不思議な卵の中をちょっとのぞいてみましょう。

エルズ広場

メリーゴーランドや**ラペロプター**、イベントも盛りだくさん

メビウスクリーク
パーク全体を貫くように流れる川をカラフルな乗物で進むウォーターライド

ラペロの市場

フューチャーコロシアム
カート同士をぶつけ合って得点を競う、エキサイティング・カートバトル

このほかにも様々なアトラクションがいっぱい。
オープンをお楽しみに!!

そびえたつ**ドルアーガの塔**。いたずらゴーストの住む**ホテル・ゴースト**、**マジカルイリュージョン**も新登場

時の工場

G³をはじめ未来型ゲームに挑戦。ファントムスコープでゴーストを退治する**ファントマーズ**(左)もお楽しみ

NG No.45
NG2月号
1992年2月1日発行
発行/株式会社ナムコ
NG編集室
住所/〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(3756)2311

次号(No.46 4月号)は3月30日発行予定だよ

NG
No.45
一九九二年二月一日発行（隔月一回一日発行）第七巻第六号通巻四五号
編集人 遠山貴子
発行人 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 株式会社ナムコ ☎03(3756)2311